



1er mois



2ème mois



3ème mois



4ème mois



5ème mois



6ème mois



7ème mois



8ème mois



9ème mois



10ème mois



11ème mois



12ème mois



PERSONNAGE / PIOCHE



PERSONNAGE / DÉFAUSSE



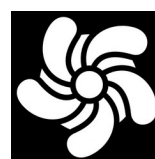
PERSONNAGE / FOSSE



ÉQUIPEMENT / PIOCHE



ÉQUIPEMENT / DÉFAUSSE



POINTS D'ESPOIR / RÉSERVE



SOUVENIR / PIOCHE



SOUVENIR / DÉFAUSSE



POINTS D'ESPOIR / ACTUEL



RELATION / PIOCHE



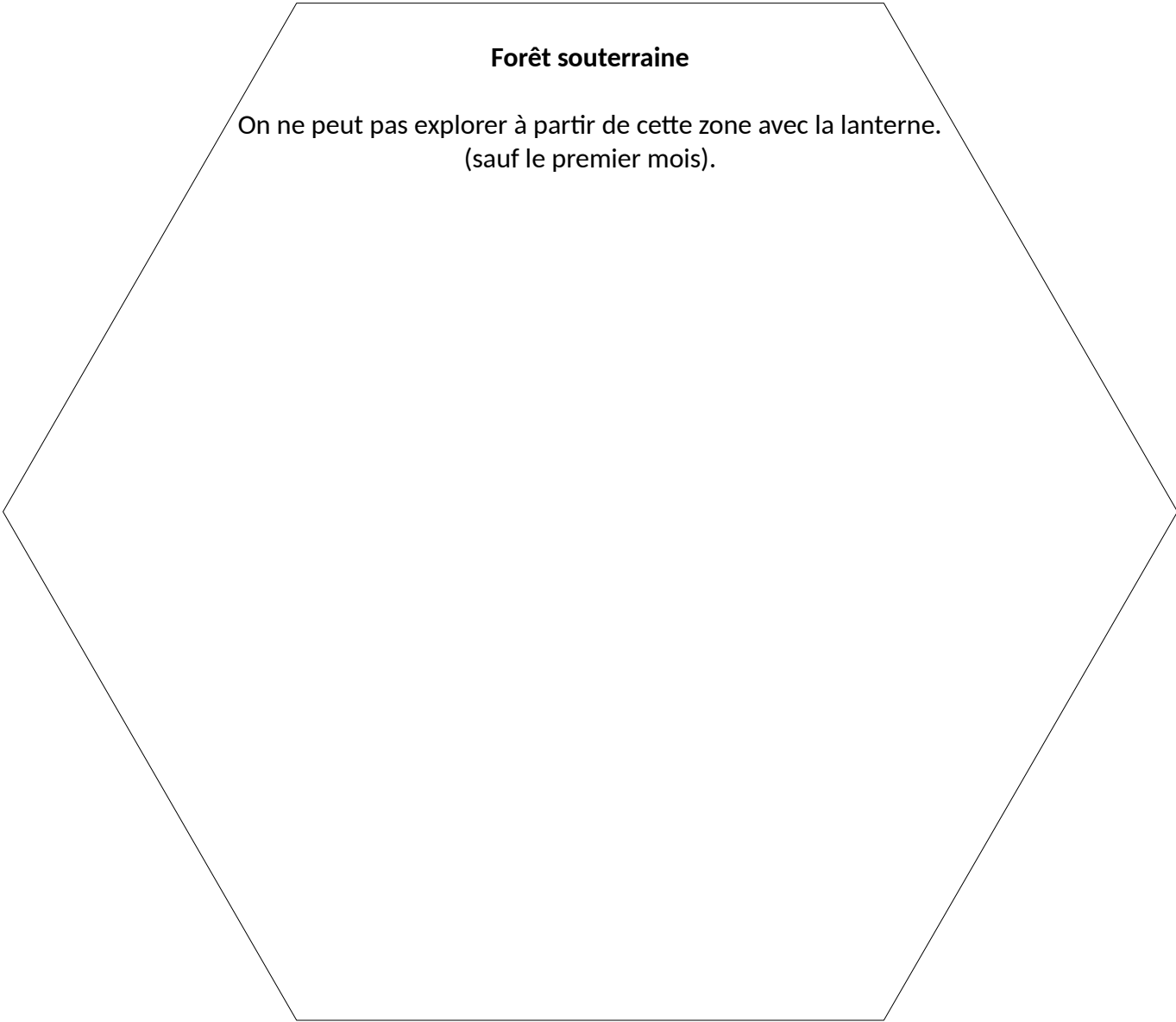
RELATION / DÉFAUSSE

Forêt d'algues

Il faut dépenser 2 🌿 au lieu de 1
pour entrer dans cette zone

Marais

Il faut dépenser 2 🦵 au lieu de 1
pour quitter cette zone



Forêt souterraine

On ne peut pas explorer à partir de cette zone avec la lanterne.
(sauf le premier mois).

Cité en ruine

Lorsque cette zone est découverte, y affecter :

2 personnages

2  équipements

0  souvenir

0  relation

Forêt profonde

Lorsque cette zone est découverte, le personnage révélé
est forcément un  horla (piocher jusqu'à trouver un  horla)

Maquis du déjà-vu

Lorsque cette zone est découverte, y affecter :

1 personnage

0  équipement

3  souvenirs

0  relation

Voie déchuée

On peut faire une action de déplacement
depuis cette zone ou vers cette zone sans dépenser de .

Forêt d'oubli

Quand on entre dans cette zone,
on défasse un de ses 📖 souvenirs au hasard.

Marché sylvestre

Lorsque cette zone est découverte, y affecter :

1 personnage

1 🗡️ équipement

0 📖 souvenirs

2 🧑 relations

Forêts limbiques

Quand on quitte cette zone,
on peut arriver sur la zone de son choix.

Lieu d'horreur

Tout PJ ou PNJ  allié qui rentre dans cette zone
fait perdre 1  à la communauté.

Société utopique

Le personnage qui découvre cette zone
fait gagner à la communauté
3 🌱 au lieu de 1 (ou 2 🌱 au lieu de 0)

Dispensaire

Quand on entre dans cette zone, on récupère 1 ♥.

Mur de béton électro-magnétique

Toutes les bordures de cette zone non encore explorées
ne peuvent plus l'être (placer des jetons pour bloquer ces issues).

Si cette zone est la première jouée,
laissez quand même une bordure explorable.

Champ de bataille

Quand on entre dans cette zone,
on récupère 1 ❤️.
La communauté ne gagne pas de 🌸
quand on découvre cette zone.

Terre-Cœur-Souche

Allez récupérer Terre-Cœur-Souche
dans la pioche de personnages (puis remélangez-la)
ou dans la zone de forêt où cette entité serait déjà placée.
Terre-Cœur-Souche devient le personnage de cette zone.

Théâtre des vérités

Allez récupérer La Reine de Coupe
dans la pioche de personnages (puis remélangez-la)
ou dans la zone de forêt où cette entité serait déjà placée.
La Reine de Coupe devient le personnage de cette zone.

Tout PJ qui rentre dans cette zone doit piocher
une carte  action spéciale et la jouer aussitôt.

Fabrique biopunk

Quand on est dans cette zone,
on peut troquer 1 ❤️
Contre 2 🦋 à dépenser dans ce mois
(on ne peut les utiliser pour ce soigner).

Forêt labyrinthique

Quand on sort de cette zone, c'est Porte-Poisse
qui décide dans quelle zone adjacente on arrive.

Montagne

On peut dépenser 1  pour grimper au sommet de la montagne.
Piochez autant de zones que de bords de montagne non explorés.
Consultez les et installez-les à la place que vous voulez, face cachée.

Abîmes

Quand vous entrez dans cette zone,
demandez à Porte-Poisie :
il peut décider que vous perdiez 1 ♥.

Terriers dimensionnels

Quand vous entrez dans cette zone,
échangez votre place avec Porte-Poisie
(ou Porte-Lumière si vous êtes Porte-Poisie
ou que Porte-Poisie est déjà là ;
ou avec le personnage de votre choix
si les conditions précédentes ne permettent pas un échange).

Roncier

Entrer et sortir de cette zone coûte 1 ♥.

Les PNJ qui n'ont qu'1 ♥
ne peuvent ni entrer ni sortir.

Faïlle sismique

Quand cette zone est découverte,
Porte-Poisie choisit une autre zone
qui est défaussée avec tout ce qui a dessus.
Les personnages ainsi défaussés vont à la Fosse directement.
Porte-poisie ne perd pas de ♥ ni ne gagne de ⚔
pour la défausse de ces personnages
mais la communauté perd 1 🌸
par PJ ou PNJ 🌪 allié défaussé

Maison hantée

Le personnage de cette zone est forcément un 🦋 horla.

Le 📖 souvenir de cette zone
est forcément un souvenir 🕸️ maudit
s'il en reste un dans la pioche.

Cimetière

Quand cette zone est révélée,
piocher dans la Fosse au hasard
un des personnages morts
et l'y placer ici en état de mort-vivant,
comme personnage de cette zone.

Centrale nucléaire

Quand un PJ ou un PNJ allié entre
dans cette zone,
il fait perdre 1  à la communauté
ou il devient un  horla.

Lac maudit

À chaque fois qu'un PJ entre dans cette zone,
il doit sacrifier 1 ❤️
ou sinon la communauté perd 1 ♻️.

Bunker

Lorsque cette zone est découverte, y affecter :

1 personnage

3  équipements

0  souvenir

0  relation

Maison abandonnée

Lorsque cette zone est découverte, y affecter :

0 personnage

0  équipement

1  souvenir

1  relation

Enclave

Cette zone contient deux personnages au lieu d'un.

Ce sont forcément des 🧑 humanoïdes
(défausser les 🐾 animaux et ☠ horlas piochés)

Ici, on peut vendre un 📖 souvenir
pour piocher un 🛠 équipement
(une fois par tour).

Zone contaminée

Le personnage de cette zone est ✂ hostile.
Tout PJ qui entre dans cette zone perd 1 ❤️.

Caravane

Lorsque cette zone est découverte, y affecter :

1 personnage  humanoïde

(défausser les  animaux et  horlas piochés)

0  équipement

2  souvenirs

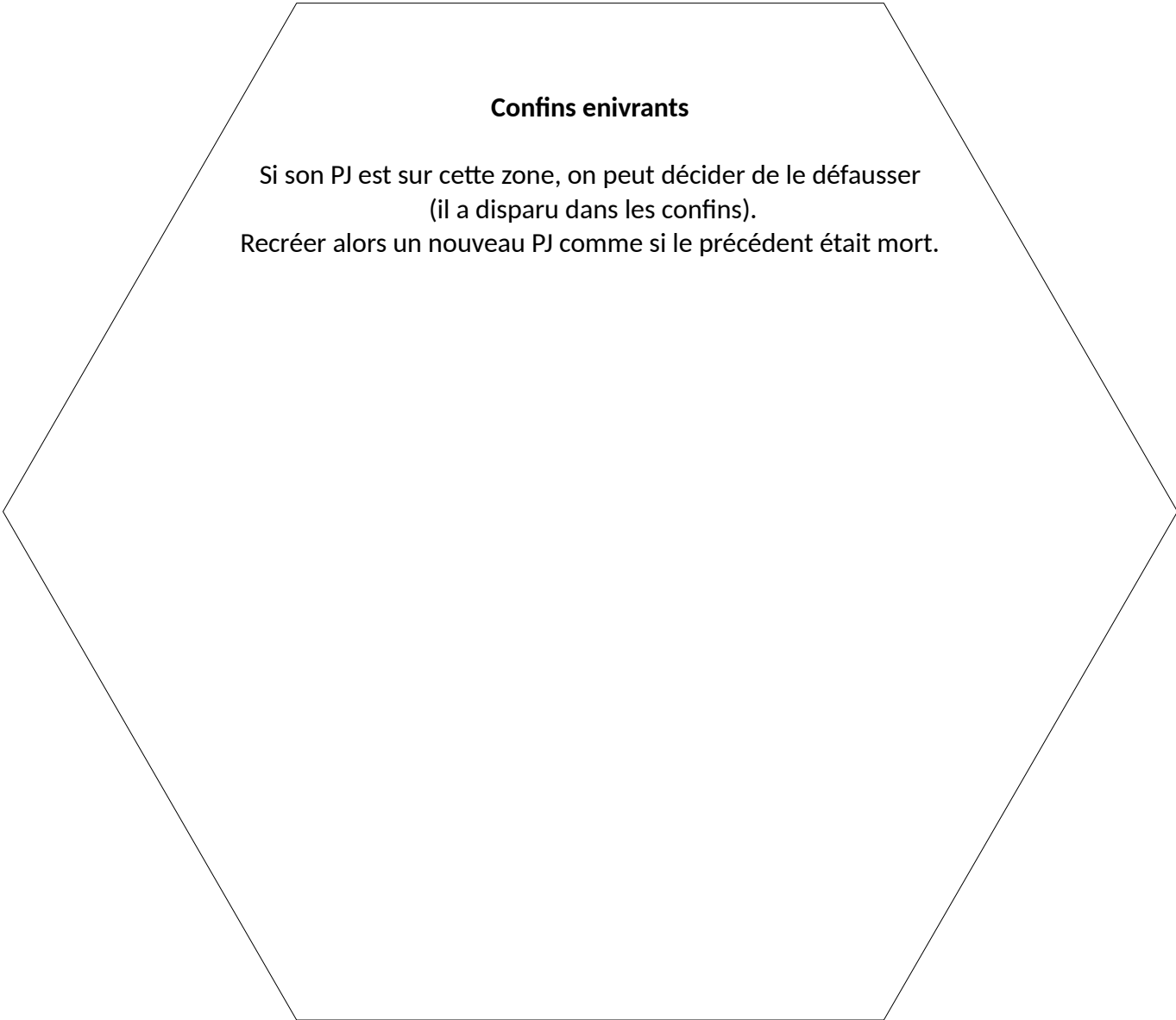
2  relations

Vestiges d'un centre de recherche

La personne qui découvre cette zone choisit
s'il y a ici 2 🧰 équipements et 0 📖 souvenir
Ou 2 📖 souvenirs et 0 🧰 équipement.

Puits

On ne peut gagner de 🌀 en découvrant cette zone.



Confins enivrants

Si son PJ est sur cette zone, on peut décider de le défausser
(il a disparu dans les confins).
Recréer alors un nouveau PJ comme si le précédent était mort.

Foret de mémoire

Le PJ qui découvre la zone
y place un de ses 📖 souvenirs ou en pioche un s'il n'en a pas.
Ce 📖 souvenir devient la propriété de la zone
(il ne peut donc pas être récupéré).
La zone comporte par ailleurs un 📖 souvenir face cachée
qu'on peut récupérer comme dans les autres zones.

Forêt morte

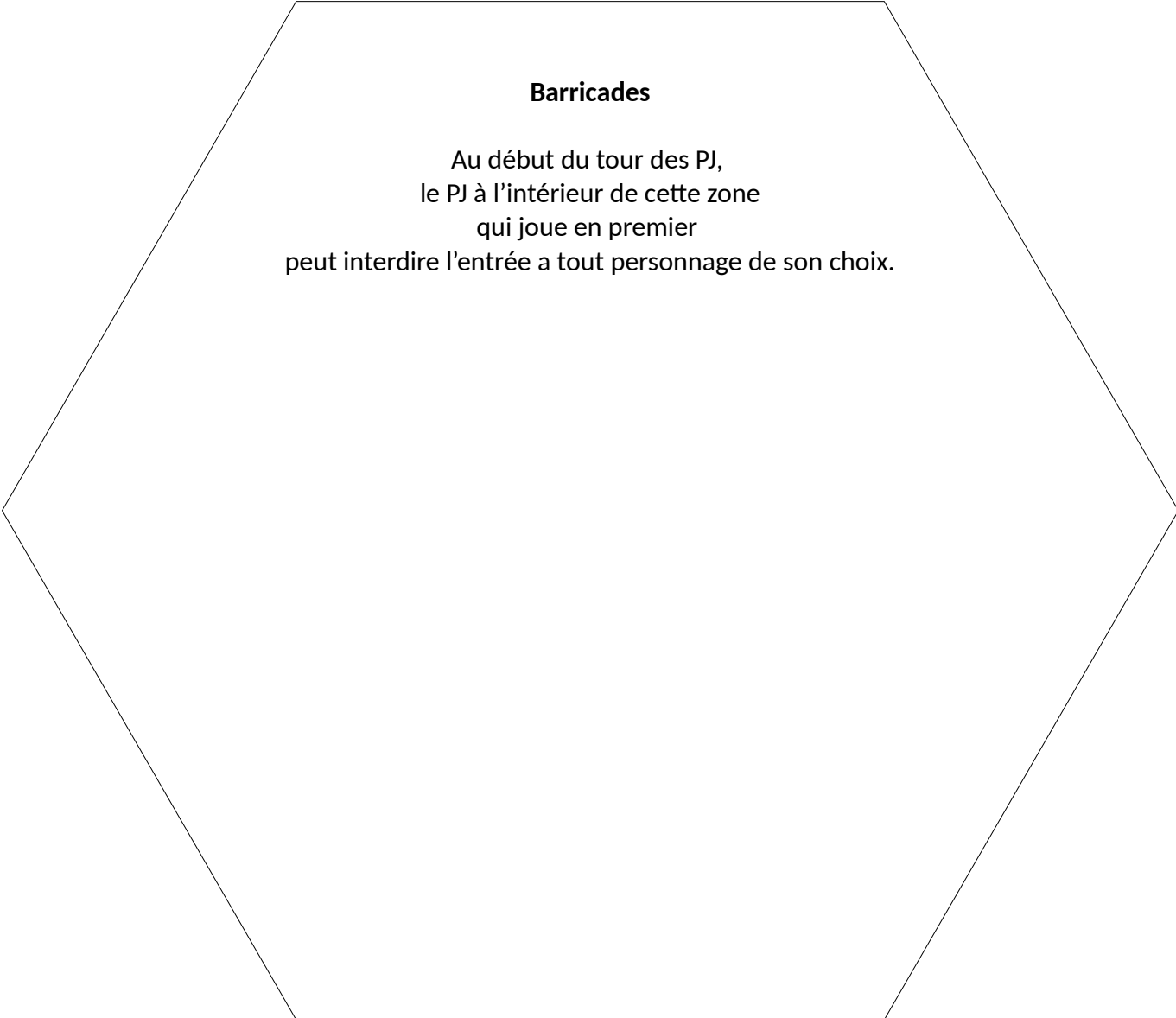
Le personnage découvert est mort-vivant (donc 🗡 hostile).

Sanctuaire

Aucun combat possible dans cette zone.
Les personnages dans cette zone ne peuvent être pris
pour cibles dans la routine d'attaque des PNJ  hostiles.

Terre des possibles

Quand on entre dans cette zone,
on peut défausser une 🏰 relation
qu'on a avec quelqu'un dans sa couronne
et en retirer une nouvelle.



Barricades

Au début du tour des PJ,
le PJ à l'intérieur de cette zone
qui joue en premier
peut interdire l'entrée à tout personnage de son choix.

 + **Check-point**

Révéler à tout le monde sa main d' actions spéciales
quand on entre dans cette zone.

Cercle de menhirs maudits

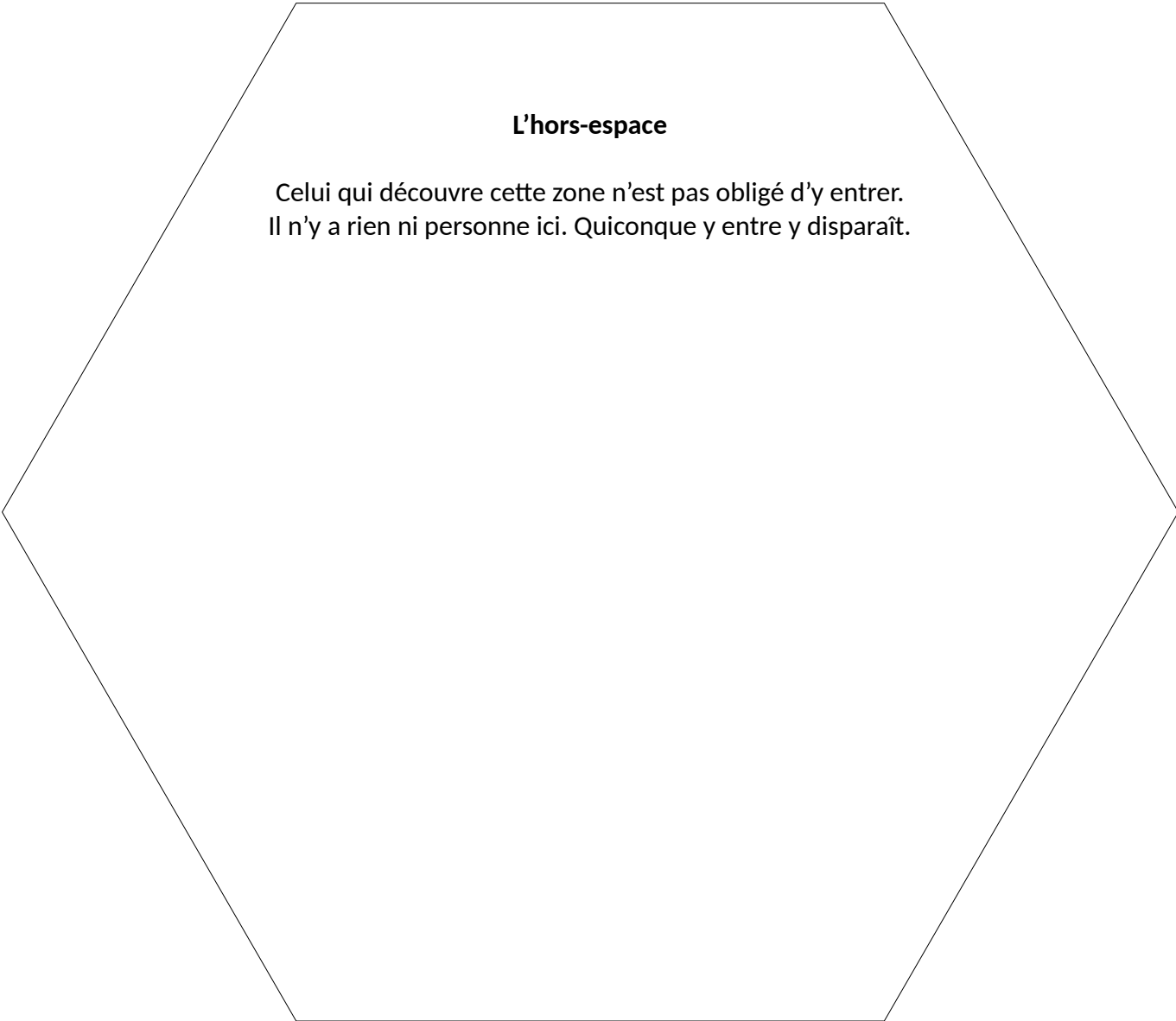
Au maximum une fois par mois,
un PJ peut lors de son tour y sacrifier 1 ☸
pour gagner 1 ☸ max et 1 ☸ actuel.

Elysium

Tout PJ qui rentre dans cette zone
doit payer un droit de passage :
défausse d'un 📖 souvenir ou d'un 🛠️ équipement,
ou l'entrée lui sera interdite.

Limon

Pas besoin d'enterrer dans cette zone.
Les cadavres vont directement à la Fosse.



L'hors-espace

Celui qui découvre cette zone n'est pas obligé d'y entrer.
Il n'y a rien ni personne ici. Quiconque y entre y disparaît.